

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

#2
9/3202

In re PATENT APPLICATION of
Inventor(s): Toshihiko MURAMATSU

Appln. No.:	Not	Assigned
Series Code	↑	↑ Serial No.

Group Art Unit: Unknown



Filed: January 28, 2002

Examiner: Unknown

Title: GAME PLAYING SYSTEM HAVING SITE
CONNECTIBILITY USING URL ALLOCATED BY
MANAGEMENT SERVER OVER NETWORK

Atty. Dkt. P 0277035

H7609US

M#

Client Ref

Date: January 28, 2002

**SUBMISSION OF PRIORITY
DOCUMENT IN ACCORDANCE
WITH THE REQUIREMENTS OF RULE 55**

Hon. Asst Commissioner of Patents
Washington, D.C. 20231

Sir:

Please accept the enclosed certified copy(ies) of the respective foreign application(s) listed below for which benefit under 35 U.S.C. 119/365 has been previously claimed in the subject application and if not is hereby claimed.

<u>Application No.</u>	<u>Country of Origin</u>	<u>Filed</u>
2001-024954	Japan	January 31, 2001

Respectfully submitted,

Pillsbury Winthrop LLP
Intellectual Property Group

725 South Figueroa Street, Suite
2800
Los Angeles, CA 90017-5406
Tel: (213) 488-7100

By Atty: Roger R. Wise

Reg. No. 31204

Sig:

[Handwritten Signature: Roger R. Wise]

Fax:

(213) 629-1033

Tel:

(213) 488-7584

Atty/Sec: RRW/jes

日 本 国 特 許 庁

JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日

Date of Application:

2001年 1月31日

出 願 番 号

Application Number:

特願2001-024954

出 願 人

Applicant(s):

ヤマハ株式会社

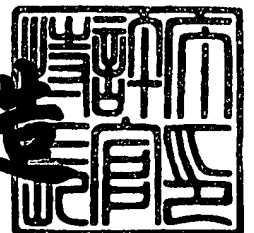
JC857 U.S. PTO
10/058366
01/28/02

CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

2001年11月 2日

特 許 庁 長 官
Commissioner,
Japan Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2001-3096670

【書類名】 特許願

【整理番号】 J85498A1

【提出日】 平成13年 1月31日

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 A63F 7/02
H04L 12/00
G06F 13/00

【発明の名称】 遊技特典提供方法、遊技システム、遊技システムの遊技機、遊技システムの管理サーバ

【請求項の数】 8

【発明者】

【住所又は居所】 静岡県浜松市中沢町 1 0 番 1 号 ヤマハ株式会社内

【氏名】 村松 利彦

【特許出願人】

【識別番号】 000004075

【氏名又は名称】 ヤマハ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100064908

【弁理士】

【氏名又は名称】 志賀 正武

【選任した代理人】

【識別番号】 100089037

【弁理士】

【氏名又は名称】 渡邊 隆

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 008707

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

特 2 0 0 1 - 0 2 4 9 5 4

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9001626

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊技特典提供方法、遊技システム、遊技システムの遊技機、
遊技システムの管理サーバ

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 遊技者がゲームを行う遊技機と、該遊技機と通信し、該遊技機を管理する管理サーバと、商品等の情報を提供するショップサーバとを有し、遊技機、管理サーバ及びショップサーバがネットワークを介して接続されてなる遊技システムにおける遊技特典提供方法において、

前記管理サーバより前記遊技機に対して与えられる、賞品情報を提供するショップサーバの URL が、遊技機のゲーム成績に応じて、異なるように予め定められており、

前記遊技機により実行されたゲームの成績に応じて、前記管理サーバより与えられた前記ショップサーバの URL にアクセスして賞品を選択することにより該ショップサーバを介して賞品の提供を受けることを特徴とする遊技特典提供方法。

【請求項 2】 前記遊技機は、家庭に設置された遊技機か、または遊技ホールに設置された遊技機であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技特典提供方法。

【請求項 3】 遊技者がゲームを行う遊技機と、該遊技機と通信し、該遊技機を管理する管理サーバと、商品等の情報を提供するショップサーバとを有し、遊技機、管理サーバ及びショップサーバがネットワークを介して接続されてなる遊技システムにおいて、

前記遊技機はゲームの実行に伴うゲーム成績を前記管理サーバに通知し、

前記管理サーバは前記遊技機のゲーム成績に応じてアクセス可能な前記ショップサーバの URL を前記遊技機に通知すると共に、

遊技者が、前記遊技機から前記 URL にアクセスし、該 URL のホームページ内に掲載されている商品、サービス等のいずれかを選択することにより前記ショップサーバより賞品としての、商品、サービス等の提供を受けることができるようにしたことを特徴とする遊技システム。

【請求項 4】 前記遊技機は、家庭に設置された遊技機か、または遊技ホールに設置された遊技機であることを特徴とする請求項 3 に記載の遊技システム。

【請求項 5】 遊技者がゲームを行う遊技機と、該遊技機と通信し、該遊技機を管理する管理サーバと、商品等の情報を提供するショップサーバとを有し、遊技機、管理サーバ及びショップサーバがネットワークを介して接続されてなる遊技システムの遊技機において、

前記遊技機は、遊技者が行うゲームを実行するゲーム機能と、前記管理サーバ及びショップサーバとの通信機能と、前記ショップサーバが提供する賞品情報を掲載するホームページを閲覧するブラウザ機能とを有し、

前記遊技機はゲームの実行に伴うゲーム成績を前記管理サーバに通知し、

前記ゲーム成績に応じて前記管理サーバより前記ホームページアドレスを受け取った際に、該ホームページアドレスにアクセスし、該ホームページに掲載されている商品、サービス等のいずれかを選択することにより前記ショップサーバより賞品としての、商品、サービス等の提供を受けることを特徴とする遊技システムの遊技機。

【請求項 6】 前記遊技機は、家庭に設置された遊技機か、または遊技ホールに設置された遊技機であることを特徴とする請求項 5 に記載の遊技システムの遊技機。

【請求項 7】 遊技者がゲームを行う遊技機と、該遊技機と通信し、該遊技機を管理する管理サーバと、商品等の情報を提供するショップサーバとを有し、遊技機、管理サーバ及びショップサーバがネットワークを介して接続されてなる遊技システムのサーバにおいて、

前記管理サーバは前記遊技機から通知されたゲーム成績に応じてアクセス可能な前記ショップサーバの URL を前記遊技機に通知することを特徴とする遊技システムの管理サーバ。

【請求項 8】 前記遊技機は、家庭に設置された遊技機か、または遊技ホールに設置された遊技機であることを特徴とする請求項 7 に記載の遊技システムの管理サーバ。

【発明の詳細な説明】

【 0 0 0 1 】

【発明の属する技術分野】

本発明は、インターネット等のネットワークに接続可能なパチンコ遊技機、パチスロ遊技機、アーケードゲーム機等の遊技ホール内に設置される遊技機、あるいは一般家庭で使われるネット接続可能な遊技機、これらの遊技機のゲーム成績に応じた賞品（特典）をネットワークを介して提供する遊技特典提供方法、これらの遊技機を構成要素とする遊技システム及び遊技システムの管理サーバに関する。

【 0 0 0 2 】

【従来の技術】

従来の遊技機、例えば、パチンコ遊技機が設置されるパチンコ遊技ホールにおける景品交換システムは、出玉をカウントし、そのカウント値に応じて、ホール内のショーウィンドウに置いてある景品の中から遊技者が所望の景品を選択するようになっていた。

【 0 0 0 3 】

【発明が解決しようとする課題】

上述した従来の景品交換システムでは、景品、すなわち、賞品（特典）の種類が少なく、また、景品の種類が少ないために、ほとんどの遊技者は、一旦、特殊な景品に交換し、その特殊景品を第三者が運営する換金所で換金することを余儀なくされ、景品の交換処理が非効率的であるという問題が有った。

また、換金所は人目を避けるような場所に設置されているので犯罪を誘発するという問題も有った。

本発明はこのような事情に鑑みてなされたものであり、景品（特典）の種類が豊富で、景品の交換処理が効率的であり、かつ遊技意欲を盛り上げることができる遊技特典提供方法、遊技システム、遊技システムの遊技機、遊技システムの管理サーバを提供することを目的とする。

【 0 0 0 4 】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するために、請求項 1 に記載の発明は、遊技者がゲームを行

う遊技機と、該遊技機と通信し、該遊技機を管理する管理サーバと、商品等の情報を提供するショップサーバとを有し、遊技機、管理サーバ及びショップサーバがネットワークを介して接続されてなる遊技システムにおける遊技特典提供方法において、前記管理サーバより前記遊技機に対して与えられる、賞品情報を提供するショップサーバのURLが、遊技機のゲーム成績に応じて、異なるように予め定められており、前記遊技機により実行されたゲームの成績に応じて、前記管理サーバより与えられた前記ショップサーバのURLにアクセスして賞品を選択することにより該ショップサーバを介して賞品の提供を受けることを特徴とする。

【0005】

また、請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技特典提供方法において、前記遊技機は、家庭に設置された遊技機か、または遊技ホールに設置された遊技機であることを特徴とする。

【0006】

また、請求項3に記載の発明は、遊技者がゲームを行う遊技機と、該遊技機と通信し、該遊技機を管理する管理サーバと、商品等の情報を提供するショップサーバとを有し、遊技機、管理サーバ及びショップサーバがネットワークを介して接続されてなる遊技システムにおいて、前記遊技機はゲームの実行に伴うゲーム成績を前記管理サーバに通知し、前記管理サーバは前記遊技機のゲーム成績に応じてアクセス可能な前記ショップサーバのURLを前記遊技機に通知すると共に、

遊技者が、前記遊技機から前記URLにアクセスし、該URLのホームページ内に掲載されている商品、サービス等のいずれかを選択することにより前記ショップサーバより賞品としての、商品、サービス等の提供を受けることができるようにしたことを特徴とする。

【0007】

また、請求項4に記載の発明は、請求項3に記載の遊技システムにおいて、前記遊技機は、家庭に設置された遊技機か、または遊技ホールに設置された遊技機であることを特徴とする。

【 0 0 0 8 】

また、請求項 5 に記載の発明は、遊技者がゲームを行う遊技機と、該遊技機と通信し、該遊技機を管理する管理サーバと、商品等の情報を提供するショップサーバとを有し、遊技機、管理サーバ及びショップサーバがネットワークを介して接続されてなる遊技システムの遊技機において、前記遊技機は、遊技者が行うゲームを実行するゲーム機能と、前記管理サーバ及びショップサーバとの通信機能と、前記ショップサーバが提供する賞品情報を掲載するホームページを閲覧するブラウザ機能とを有し、前記遊技機はゲームの実行に伴うゲーム成績を前記管理サーバに通知し、前記ゲーム成績に応じて前記管理サーバより前記ホームページアドレスを受け取った際に、該ホームページアドレスにアクセスし、該ホームページに掲載されている商品、サービス等のいずれかを選択することにより前記ショップサーバより賞品としての、商品、サービス等の提供を受けることを特徴とする。

【 0 0 0 9 】

また、請求項 6 に記載の発明は、請求項 5 に記載の遊技システムの遊技機において、前記遊技機は、家庭に設置された遊技機か、または遊技ホールに設置された遊技機であることを特徴とする。

【 0 0 1 0 】

また、請求項 7 に記載の発明は、遊技者がゲームを行う遊技機と、該遊技機と通信し、該遊技機を管理する管理サーバと、商品等の情報を提供するショップサーバとを有し、遊技機、管理サーバ及びショップサーバがネットワークを介して接続されてなる遊技システムのサーバにおいて、前記管理サーバは前記遊技機から通知されたゲーム成績に応じてアクセス可能な前記ショップサーバの URL を前記遊技機に通知することを特徴とする。

【 0 0 1 1 】

また、請求項 8 に記載の発明は、請求項 7 に記載の遊技システムの遊技機において、前記遊技機は、家庭に設置された遊技機か、または遊技ホールに設置された遊技機であることを特徴とする。

【 0 0 1 2 】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施の形態を図面を参照して詳細に説明する。本発明の第1の実施形態に係る遊技システムの構成を図1に示す。本実施形態に係る遊技システムは、遊技者がゲームを行う遊技機としてのゲーム端末10と、ゲーム端末10にゲームアプリケーションソフトを配信するコンテンツサーバ（管理サーバ）20と、賞品（特典）としての商品及びサービスを提供するショップサーバ30とを有している。このゲーム端末10は、家庭に設置されるゲーム機である。

なお、URLとは、Uniform Resource Locatorの略である。

【0013】

ゲーム端末10は、通信インターフェース12、通信回線網40、インターネット50を介してコンテンツサーバ20及びショップサーバ30に接続されている。ここで、コンテンツサーバ20、ショップサーバ30は、1つしか図示されていないが、実際にはこれらのサーバは複数有るものとする。ゲーム端末についても同様である。通信インターフェースは、例えば、ターミナルアダプタであり、あるいはモデムである。14は、プロバイダである。

【0014】

次に、図2にゲーム端末10の構成を示す。同図において、ゲーム端末10は、ゲームアプリケーションソフト、各種制御プログラム及び固定データが格納されているROM100と、ゲーム結果等が記憶されるRAM102と、ROM100に格納されている各種プログラムまたはダウンロードしたプログラムを実行することにより、遊技者が行うゲームを実行するゲーム機能、コンテンツサーバ20及びショップサーバ30と通信する通信機能及びショップサーバ30が提供する賞品情報を掲載するホームページを閲覧するブラウザ機能を実現するCPU104と、各種キーを有する入力部106と、ゲームアプリケーションソフトを実行することにより変化するゲームの状態を表示する画面と、インターネットブラウザ画面とを切り替え表示する表示部108と、CPU104の制御下に外部と通信する通信部110とを有している。

【0015】

ROM100に格納されているゲームアプリケーションソフトは、ゲーム端末10に予め、プリセットされているものであり、これ以外のゲームアプリケーションソフトが必要な場合には、外部よりダウンロードして使用するものとする。

また、本実施の形態ではインターネットのホームページを閲覧するためのブラウザソフトをコンテンツサーバ20よりダウンロードして使用するようになっているが、これに限らず、ゲーム端末10側に持たせるようにしてもよい。

ROM100、RAM102、CPU104、入力部106、表示部108及び通信部110はバス120を介して相互に接続されている。

【0016】

次に、コンテンツサーバ20の構成を図3に示す。同図において、コンテンツサーバ20は、各種制御プログラム、インターネットブラウザソフト、各種データ等が格納されるハードディスク装置200と、RAM202と、CPU204と、キーボード、マウス等を有する入力部206と、表示部208と、各種ファイルが格納されているファイル記憶装置210と、CPU204の制御下に外部との通信を行う通信部212とを有している。

【0017】

ファイル記憶装置210には、各種ゲームアプリケーションソフトをゲーム端末10に配信するためのゲームアプリケーションソフトファイル、ゲーム端末10に対してアクセスできるショップサーバのURLを通知するための複数のURL情報が格納されているURLファイル等の各種ファイルが格納されている。コンテンツサーバ20は本発明の管理サーバに相当する。URLファイルには、賞品情報を掲載したホームページを提供する複数のショップサーバのURLが格納されているが、ゲーム成績に応じてゲーム端末10に与えられるURLが異なるように予め定められている。

【0018】

例えば、ゲーム成績（例えば、得点）に応じて、低い得点では「日用雑貨」を扱うショップサーバ（のURLへ）のみアクセス可能とし、ある程度の得点を超えると、「家電製品」を扱うショップサーバのURLを追加し、さらに、高得点になると、「国内旅行」、「海外旅行」、「貴金属」を扱うショップサーバのU

R Lを追加するというように、ゲーム結果に応じてゲーム端末に通知されるURLが異なるようになっている。

【0019】

次に、ゲーム端末10、コンテンツサーバ20及びショップサーバ30の動作を図4及び図5のフローチャートを参照して説明する。図4及び図5は、ゲーム端末10、コンテンツサーバ20及びショップサーバ30の間の制御シーケンスを示す図6の動作内容を示したものである。図4及び図5において、ゲーム端末10が起動されると（ステップ300）、遊技者が入力手段106を操作することによりゲーム端末10よりコンテンツサーバ20に対してアクセスし、ゲームアプリケーションソフトの配信要求を行う（ステップ301）。ゲームアプリケーションソフトの配信要求メッセージを受信したコンテンツサーバ20では、ファイル記憶装置210よりゲームアプリケーションソフトのリストを読み出し、転送する（ステップ400）。

【0020】

これに対して、ゲーム端末10はゲームアプリケーションソフトのリストを受信し（ステップ302）、その内容が表示部108の画面上に表示される。遊技者は、表示部108の画面上でそのリストに有る複数のゲームアプリケーションソフトのうち、特定のゲームアプリケーションソフト、例えば、パチンコゲームのゲームアプリケーションソフトを選択する。この結果、ゲーム端末10は、通信部110を介してパチンコゲームのゲームアプリケーションソフトを選択した旨、コンテンツサーバ20に通知する（ステップ303）。

一方、通知を受けたコンテンツサーバ20では、ゲーム端末10で選択されたゲームアプリケーションソフトをファイル記憶装置210より読み出し、ゲーム端末10に対してダウンロードする（ステップ401）。

【0021】

ゲーム端末10では、コンテンツサーバ20からダウンロードされたパチンコゲームのゲームアプリケーションソフトをRAM102に格納する（ステップ304）。次いで、コンテンツサーバ20からのゲームアプリケーションソフトのダウンロードが終了すると（ステップ305）、ゲームアプリケーションソフト

のダウンロードが終了した旨、コンテンツサーバ20に通知する（ステップ306）。このようにしてゲーム端末10にはパチンコゲームのゲームアプリケーションソフトがRAM102に格納され、ゲーム端末10は、パチンコ遊技機として機能することが可能な状態となる。

【0022】

遊技者が入力部106における所定のキー操作を行うによりパチンコゲームが開始され（ステップ307）、遊技者による入力部106の操作によりパチンコゲームが実行される（ステップ308）。ゲーム端末10は、ゲームが終了すると（ステップ309）、ゲーム結果、すなわち、ゲーム成績をコンテンツサーバ20に通知する（ステップ310）。ここで、ゲーム成績とは、この例では、パチンコゲームにおける遊技者の持玉数である。

【0023】

次いで、コンテンツサーバ20は、ゲーム端末10の要求に応じてインターネットブラウザソフトをゲーム端末10にダウンロードし（ステップ402）、ゲーム端末10では、インターネットブラウザソフトを起動する（ステップ311）。

一方、コンテンツサーバ20は、ゲーム端末10から受け取ったゲーム結果を重み付け判定し（ステップ403）、判定結果に応じて、1または複数のショップサーバのURLを選択し、これらをリストにしてゲーム端末10に転送する（ステップ404、405）。

なお、この際、判定結果に対応して、選択可能な商品またはサービスの上限金額に関する情報もあわせて転送する。

【0024】

ゲーム端末10では、URLのリストを受信し（ステップ312）、受信したURLのリストにおける所望のURLのショップサーバ、例えば、ショップサーバ30にアクセスする（ステップ313）。

一方、ゲーム端末10からプロバイダ14を介してアクセスされたショップサーバ30は、ホームページに賞品リストを掲載する（ステップ500）。

ゲーム端末10では、ショップサーバ30が提供するホームページを閲覧し、

そのホームページに掲載されている賞品リストから所望の賞品を選択し、ショップサーバ30に通知する（ステップ314、315）。ここで、商品選択時には課金時に必要な情報として、クレジットカード番号、ID番号等の入力が必要される。

なお、ホームページを閲覧して、所望の商品またはサービスがない場合または所望の商品またはサービスを得るにはより優秀なゲーム成績を収める必要がある場合には、ステップ308に移行してゲームを再開することもできる。

【0025】

ゲーム端末10から選択した賞品について通知を受けたショップサーバ30は、その賞品を送付する旨、ゲーム端末10に通知する（ステップ501）。

ゲーム端末10では、ショップサーバ30より賞品送付通知を受信し（ステップ316）、遊技者は賞品の送付を待つこととなる。ここで、ショップサーバ30側から提供される賞品としての商品またはサービスの料金は、ゲーム結果の特典分は、コンテンツサーバ20の管理者が負担し、特典分を超える分はゲーム端末10の利用者である遊技者の負担となる。

【0026】

次に、本発明の第2の実施の形態に係る遊技システムの構成を図7に示す。本実施の形態に係る遊技システムは、パチンコホール1内に設置される遊技機としての複数のパチンコ遊技機10Aと、複数のパチンコ遊技機10Aを管理する管理サーバ20Aと、賞品（特典）としての商品及びサービスを提供するショップサーバ30とを有している。

【0027】

パチンコ遊技機10Aは、LAN15を介してパチンコホール1内に設置された管理サーバ20Aに接続されている。管理サーバ20Aは、通信回線網40、インターネット50を介してショップサーバ30に接続されている。ここで、ショップサーバ30は、1つしか図示されていないが、実際には複数有り、説明の便宜上、省略している。14は、プロバイダである。

【0028】

次に、第2の実施の形態に係る遊技システムにおけるパチンコ遊技機10Aの

構成を図8に示す。同図において、パチンコ遊技機10Aは、その側部にカードユニット1010を有しており、カードユニット1010には、プリペイドカード（クレジットカードでも可）を挿入する差込口1010Aと、玉貸し出しボタン1010B、カード排出ボタン1010Cが設けられている。

また、パチンコ遊技機10Aには打ち出された玉が放出される遊技エリア1020が設けられており、遊技エリア1020のほぼ、中央部には画像が表示される表示部1030が、また遊技エリア1020における表示部1030の下方には開閉板（アタッカ）1040が設けられている。

【0029】

さらに、パチンコ遊技機10Aは、遊技エリア1020の下方には貸出または入賞により玉が供給される上皿1050と、上皿1050の下方に設けられている下皿1060と、下皿1060の左右に設けられた操作パネル1070と、打球ハンドル1080とを有している。また、パチンコ遊技機10Aは、楽音、効果音を発生するスピーカ1100、1110とを有している。

【0030】

上記構成において、差込口1010Aにカードを挿入して、玉貸し出しボタン1010Bを押すたびに所定金額相当の玉がパチンコ遊技機10Aの上皿1050に配給されると共に、カードから所定金額が引き落とされる。カード排出ボタン1010Cを押すとカードが差込口1010Aから排出される。

上皿1050に供給された玉は打球ハンドル1080の操作量に応じた強さで順次打ち出される。打ち出された玉は遊技エリア1020に放出され、その玉が所定の始動入賞口（図示略）に入賞すると表示部1030の絵柄が変動する。絵柄が特別な状態（例えば、777）で停止した場合に大当たり状態となり、普段は閉じている開閉板（アタッカ）1040が所定時間または所定個数の玉が入賞するまで開き、遊技者に有利な状態になる。

【0031】

すなわち、その後打ち出した玉が開閉板1040に入賞するたびに所定量の玉が上皿1050に配給される。上皿1050が満杯になったときには玉は下皿1060に導かれる。パチンコ遊技機10Aの上方の両脇に設けられたスピーカ1

1 0 0、1 1 1 0からは、ゲームの進行に応じて楽曲（効果音楽）が発生される。

また、遊技者による遊技が開始されると、パチンコ遊技機 1 0 Aは遊技状況管理データ（打ち込み玉数、排出玉数、大当たり情報、等）を定期的に管理サーバ 2 0 Aに送信する。通常、この遊技状況管理データはホールの経営やパチンコ遊技機 1 0 Aの釘調整などに反映される。

【0 0 3 2】

次に、パチンコ遊技機 1 0 Aの電氣的構成を図 9 に示す。同図において、パチンコ遊技機 1 0 Aは、カードユニット 1 0 1 0 と、ソレノイド 1 1 2 0 と、表示部 1 0 3 0 と、センサ 1 1 3 0 と、打球ハンドル 1 0 8 0 と、玉配給部 1 1 4 0 と、操作パネル 1 0 7 0 と、楽曲を発生するサウンド発生部 1 1 5 0 と、楽曲を放音

するスピーカ 1 1 0 0、1 1 1 0 と、通信インターフェース 1 1 6 0 と、各部を制御するマイクロコンピュータ 6 0 0 とを有している。

【0 0 3 3】

マイクロコンピュータ 6 0 0 は、CPU 6 1 0 と、各種プログラム及び固定データが記憶されている ROM 6 2 0 と、RAM 6 3 0 と、入出力インターフェース（I/O）6 4 0 等で構成されている。

カードユニット 1 0 1 0 からは、カードの挿入、排出、玉貸し出しボタン 1 0 1 0 B の操作に関する情報を受け取る。玉貸し出しボタン 1 0 1 0 B の操作情報がマイクロコンピュータ 6 0 0 に入力されると、マイクロコンピュータ 6 0 0 は、玉配給部 1 1 4 0 に対して所定金額に対応した量の玉の配給を指示する。ソレノイド 1 1 2 0 は、開閉板 1 0 4 0 を駆動するものであり、大当たり状態になったときに開閉板 1 0 4 0 を開放する。

【0 0 3 4】

センサ 1 1 3 0 は、所定の始動入賞口への入賞および開閉板 1 0 4 0 への入賞を検出するものであり、それに基づき、マイクロコンピュータ 6 0 0 は大当たり抽選をした後、表示部 1 0 3 0 を制御したり、玉配給部 1 1 4 0 に配給の指示をしたりする。

また、打球ハンドル1080からは、玉を遊技エリア1020に打ち出すたびに打ち出し情報が供給される。玉貸し出しボタン1010Bの操作に伴う玉の配給とセンサ1130の検知信号の入力に基づく玉の配給は排出玉数として、打球ハンドル1080からの打ち出し情報は打ち出し玉数として、大当たり抽選結果は大当たり情報としてマイクロコンピュータ600で管理され、所定のタイミングで通信インターフェース（I/F）1160を介して管理サーバ20Aに転送される。

【0035】

次に、図7に示す第2の実施の形態に係る遊技システムにおけるパチンコ遊技機10A、管理サーバ20A及びショップサーバ30の動作を図10及び図11のフローチャートを参照して説明する。図10及び図11において、パチンコ遊技機10Aの差込口1010Aにカードが挿入される（遊技開始）と（ステップ700）、カードが挿入されたことを通知するカード挿入通知が通信インターフェース（I/F）1160を介して管理サーバ20Aに送出される（ステップ701）。

【0036】

このカード挿入通知を管理サーバ20Aが受信すると（ステップ800）、ゲーム開始時においてアクセス可能な、賞品情報を掲載するホームページを提供するショップサーバを特定するURLのリスト（これらのショップサーバでは、日用品等を専ら扱うものとする。）をパチンコ遊技機10Aに転送する（ステップ801）。

パチンコ遊技機10Aでは、管理サーバ20AよりURLのリストを受信し（ステップ702）、次いで、パチンコゲームを実行する（ステップ703）。

【0037】

パチンコ遊技機10Aにおいて、ゲームを終了し、ゲーム結果（ゲーム成績）を管理サーバ20Aに通知する（ステップ704）。管理サーバ20Aでは、ゲーム結果を示すデータを受信すると（ステップ802）、パチンコ遊技機10Aの要求に応じてインターネットブラウザソフトをパチンコ遊技機10Aにダウンロードし（ステップ803）、パチンコ遊技機10Aでは、インターネットブラ

ウザを起動する（ステップ705）。

【0038】

一方、管理サーバ20Aは、パチンコ遊技機10Aから受け取ったゲーム結果を重み付け判定し（ステップ804）、判定結果に応じて、1または複数のショップサーバのURLを選択し、これらをリストにしてパチンコ遊技機10Aに転送する（ステップ805、806）。

なお、この際、判定結果に対応して選択可能な商品またはサービスの上限金額に関する情報もあわせて転送する。

パチンコ遊技機10Aでは、URLのリストを受信し（ステップ706）、受信したURLのリストにおける所望のURLのショップサーバ、例えば、ショップサーバ30にアクセスする（ステップ707）。

【0039】

一方、パチンコ遊技機10Aからプロバイダ14を介してアクセスされたショップサーバ30は、ホームページに賞品リストを掲載する（ステップ900）。

パチンコ遊技機10Aでは、ショップサーバ30が提供するホームページを閲覧し、そのホームページに掲載されている賞品リストから所望の賞品を選択し、ショップサーバ30に通知する（ステップ708、709）。ここで、商品選択時には課金時に必要な情報として、クレジットカード番号、ID番号等の入力が必要とされる。

なお、ホームページを閲覧して、所望の商品またはサービスがない場合または所望の商品またはサービスを得るにはより優秀なゲーム成績を収める必要がある場合には、ステップ703に移行してゲームを再開することもできる。

【0040】

パチンコ遊技機10Aから選択した賞品について通知を受けたショップサーバ30は、その賞品を送付する旨、パチンコ遊技機10Aに通知する（ステップ901）。

パチンコ遊技機10Aでは、ショップサーバ30より賞品送付通知を受信し（ステップ710）、遊技者は賞品の送付を待つこととなる。ここで、ショップサーバ30側から提供される賞品としての商品またはサービスの料金は、ゲーム結

果の特典分は、コンテンツサーバ 2 0 の管理者が負担し、特典分を超える分はゲーム端末 1 0 の使用者である遊技者の負担となるのは第 1 の実施の形態と同様である。

【0 0 4 1】

本発明の第 1、第 2 の実施の形態によれば、遊技機により実行されたゲームの成績に応じて、管理サーバより与えられたショップサーバの URL のうち選択された URL のショップサーバに直接、アクセスして賞品を選択することにより該ショップサーバを介して賞品の提供を受けるようにしたので、遊技者にとって、提供される景品（特典）の選択の幅が広がり、景品（特典）の種類が豊富となる。

【0 0 4 2】

またゲーム成績に応じてアクセスできる、賞品情報が掲載されたホームページ（ショップサーバ）を異なるようにしたので、遊技意欲を盛り上げることができる。

さらに、ネットワークを介して、遊技機から賞品（景品）の交換処理を行うことができるので賞品の交換処理を効率的に行うことができる。

【0 0 4 3】

【発明の効果】

請求項 1 ～ 8 に記載の発明によれば、遊技者にとって、提供される景品（特典）の選択の幅が広がり、景品（特典）の種類が豊富となる。

【0 0 4 4】

またゲーム成績に応じてアクセスできる、賞品情報が掲載されたホームページを異なるようにしたので、遊技意欲を盛り上げることができる。

さらに、ネットワークを介して、遊技機から直接、賞品（景品）の交換処理を行うことができるので賞品の交換処理を効率的に行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明の第 1 の実施形態に係る遊技システムの構成を示すブロック図。

【図 2】 図 1 に示した遊技システムにおけるゲーム端末の構成を示すブロ

ック図。

【図 3】 図 1 に示した遊技システムにおけるコンテンツサーバの構成を示すブロック図。

【図 4】 図 1 に示した遊技システムにおけるゲーム端末及びコンテンツサーバの動作を示すフローチャート。

【図 5】 図 1 に示した遊技システムにおけるゲーム端末、コンテンツサーバ及びショップサーバの動作を示すフローチャート。

【図 6】 ゲーム端末、コンテンツサーバ及びショップサーバの間の制御シーケンスを示すシーケンス図。

【図 7】 本発明の第 2 の実施形態に係る遊技システムの構成を示すブロック図。

【図 8】 第 2 の実施の形態に係る遊技システムにおけるパチンコ遊技機の構成を示す図。

【図 9】 図 7 に示したパチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図 10】 図 7 に示した遊技システムにおけるゲーム端末及びコンテンツサーバの動作を示すフローチャート。

【図 11】 図 7 に示した遊技システムにおけるゲーム端末、コンテンツサーバ及びショップサーバの動作を示すフローチャート。

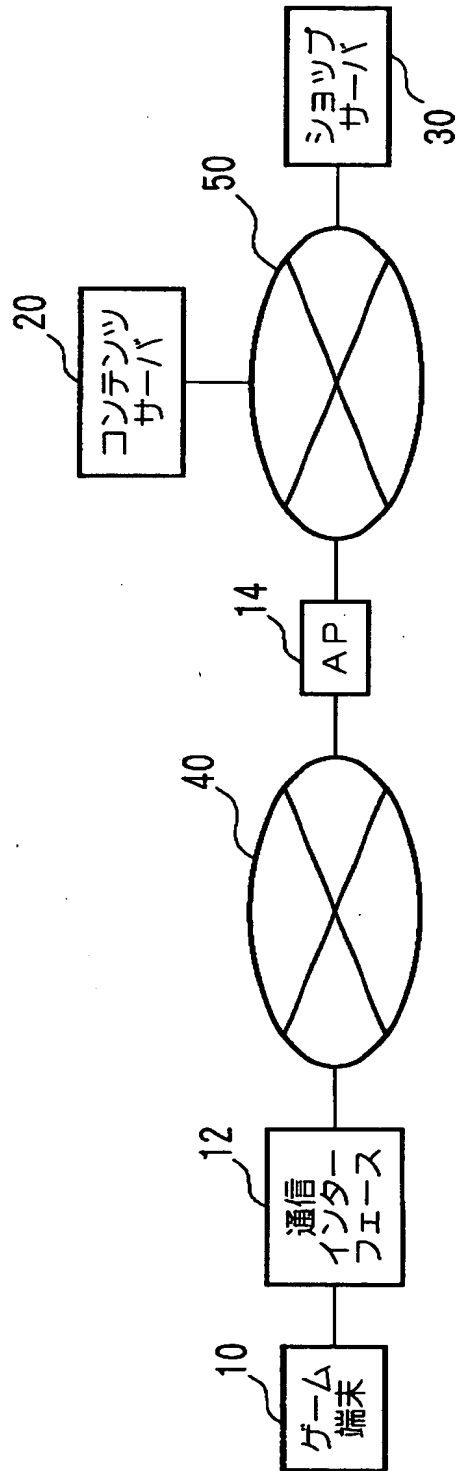
【符号の説明】

- 10 ゲーム端末（遊技機）
- 10A パチンコ遊技機（遊技機）
- 20 コンテンツサーバ（管理サーバ）
- 20A 管理サーバ
- 30 ショップサーバ
- 40 通信回線網
- 50 インターネット

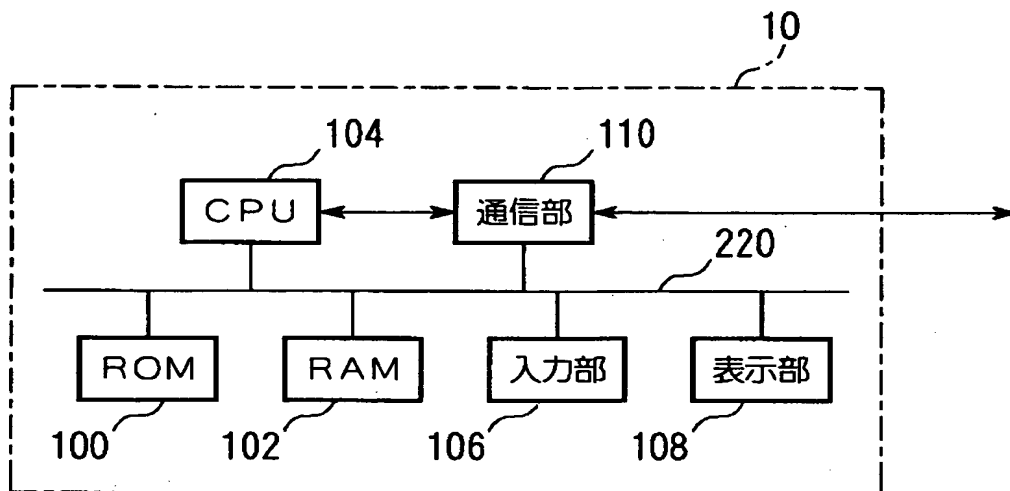
【書類名】

図面

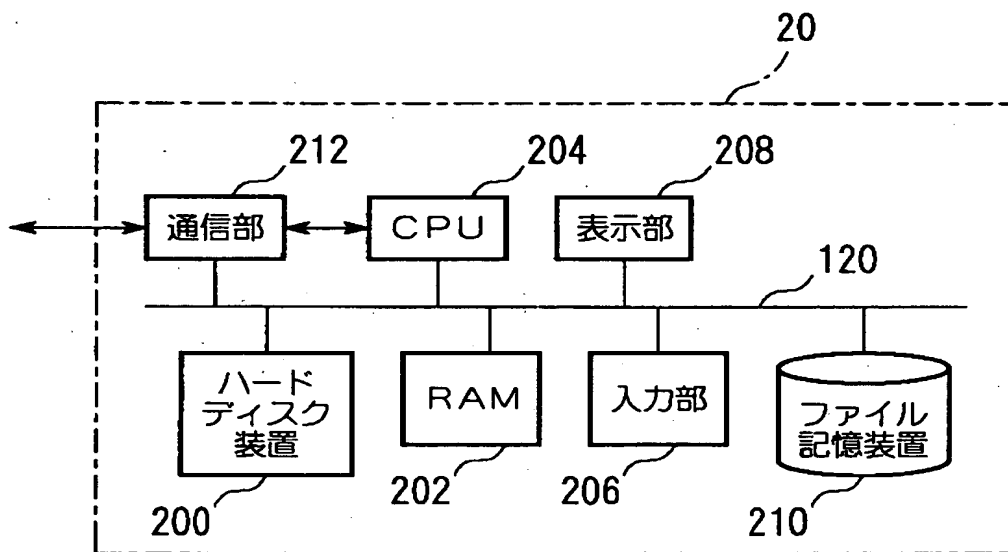
【図 1】



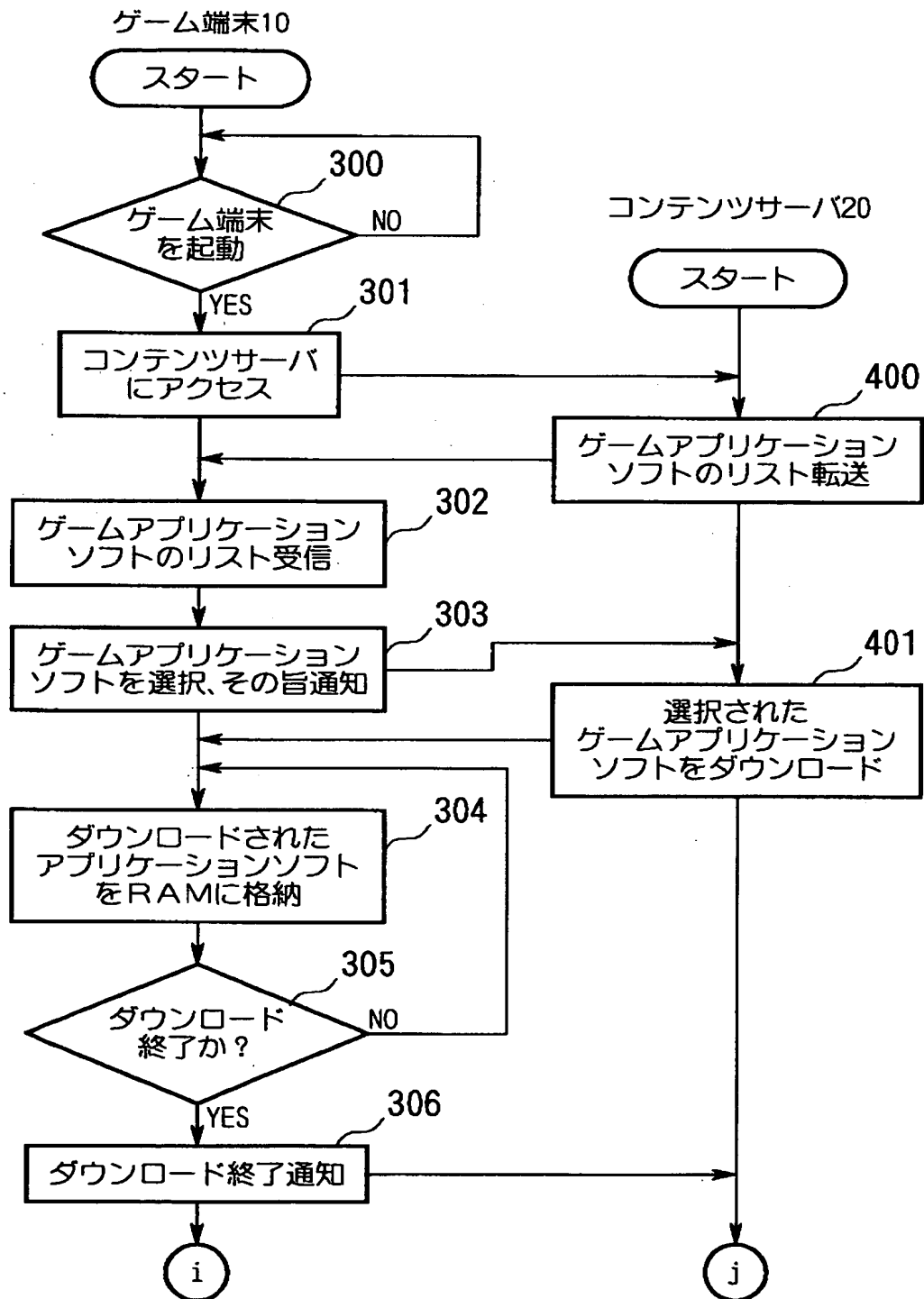
【図 2】



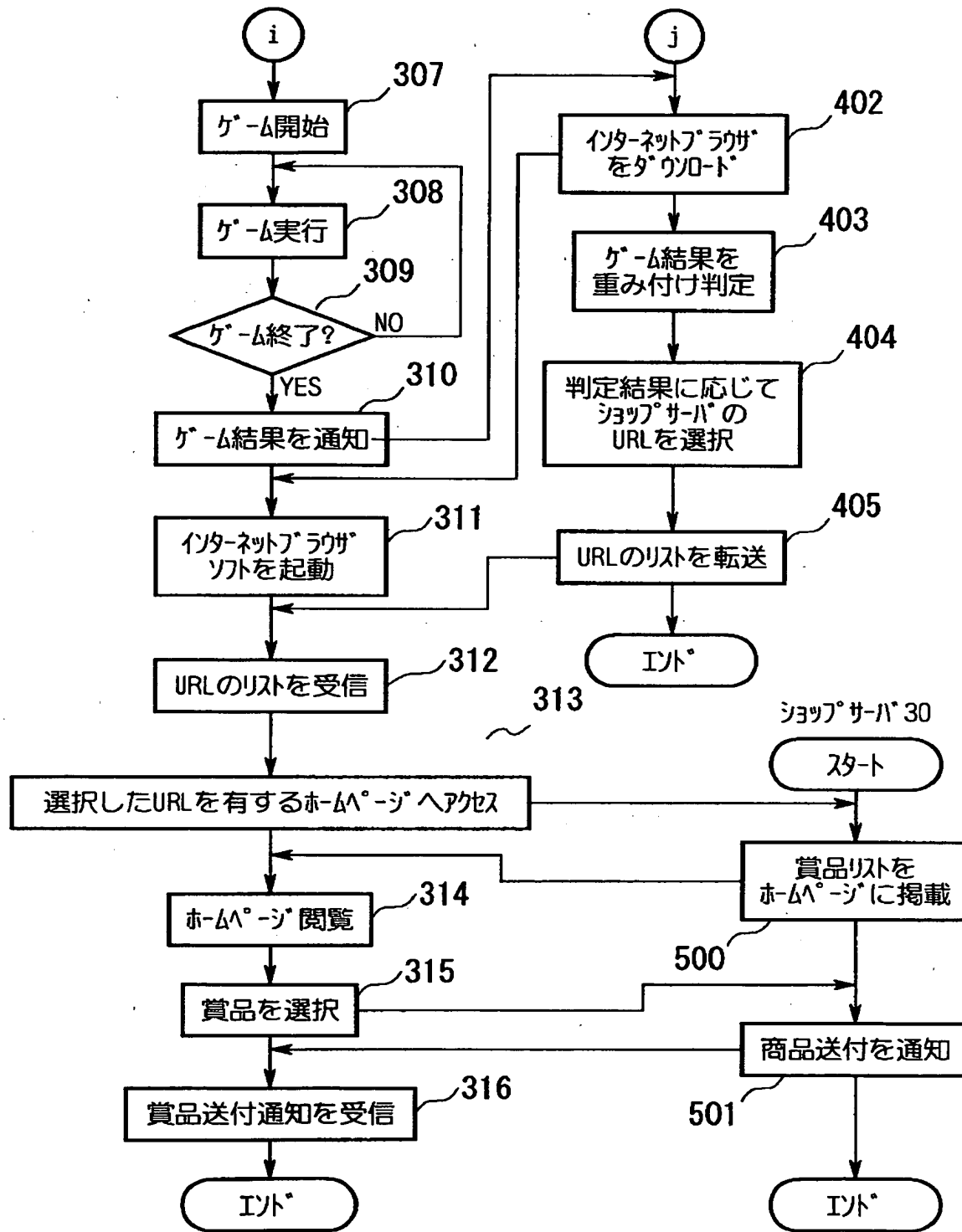
【図 3】



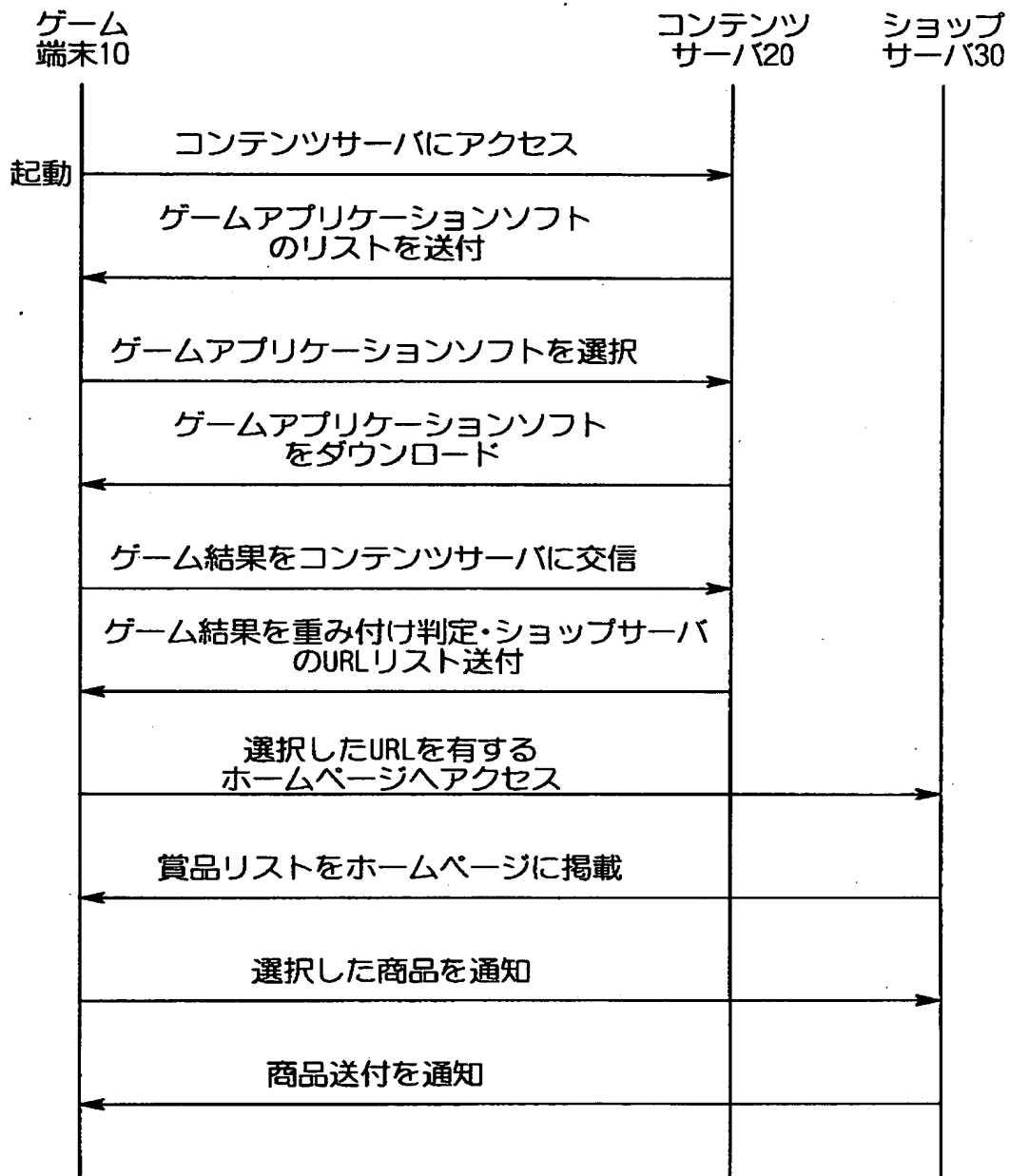
【図 4】



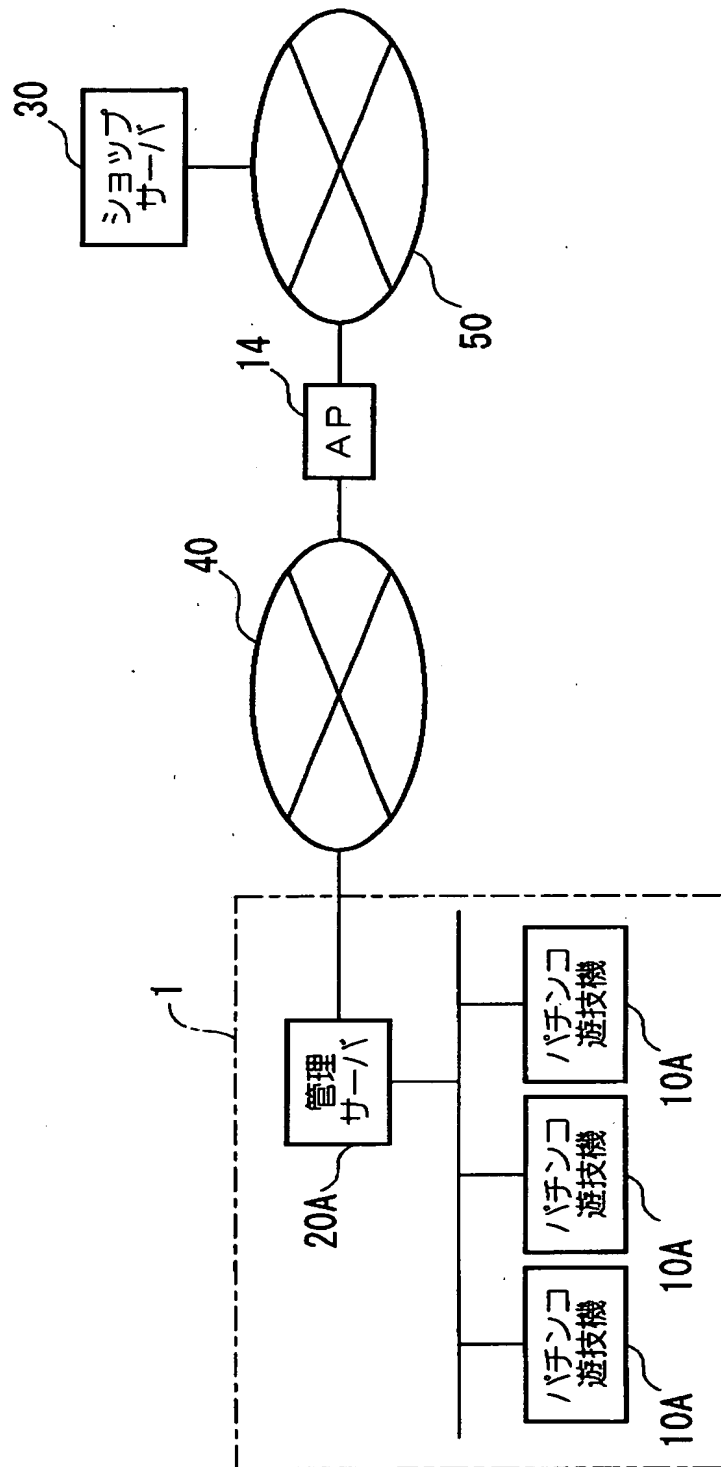
【図 5】



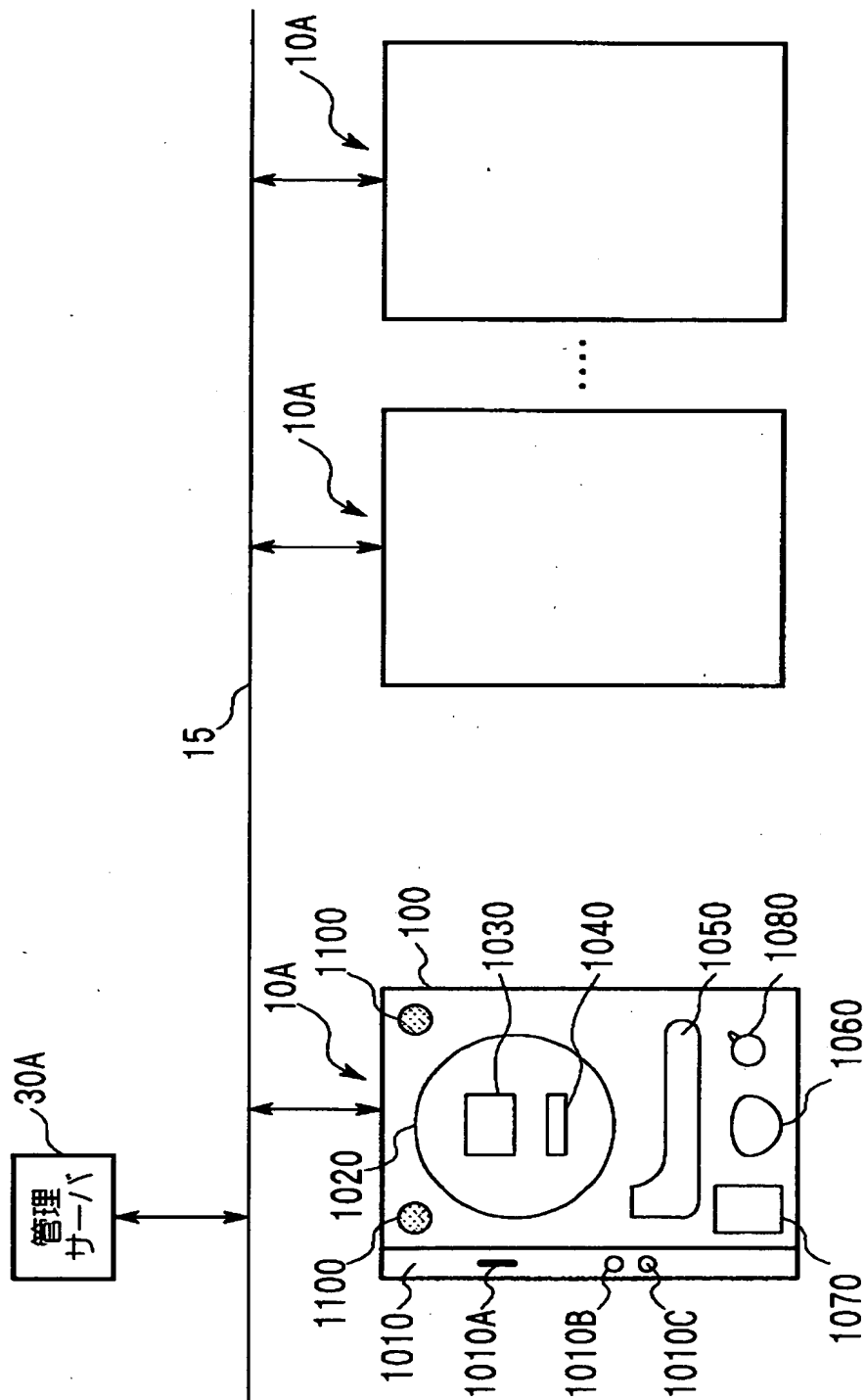
【図 6】



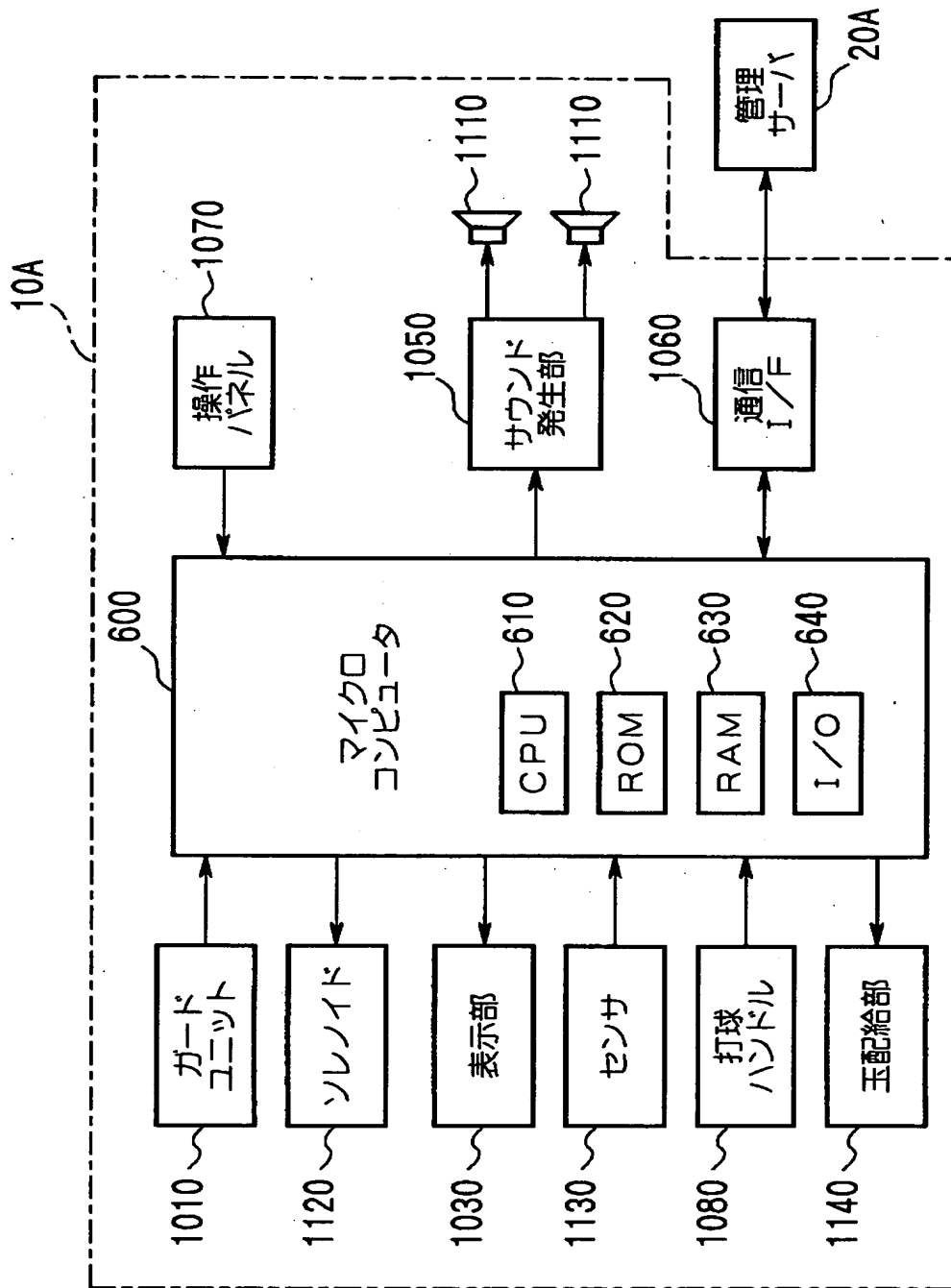
【図 7】



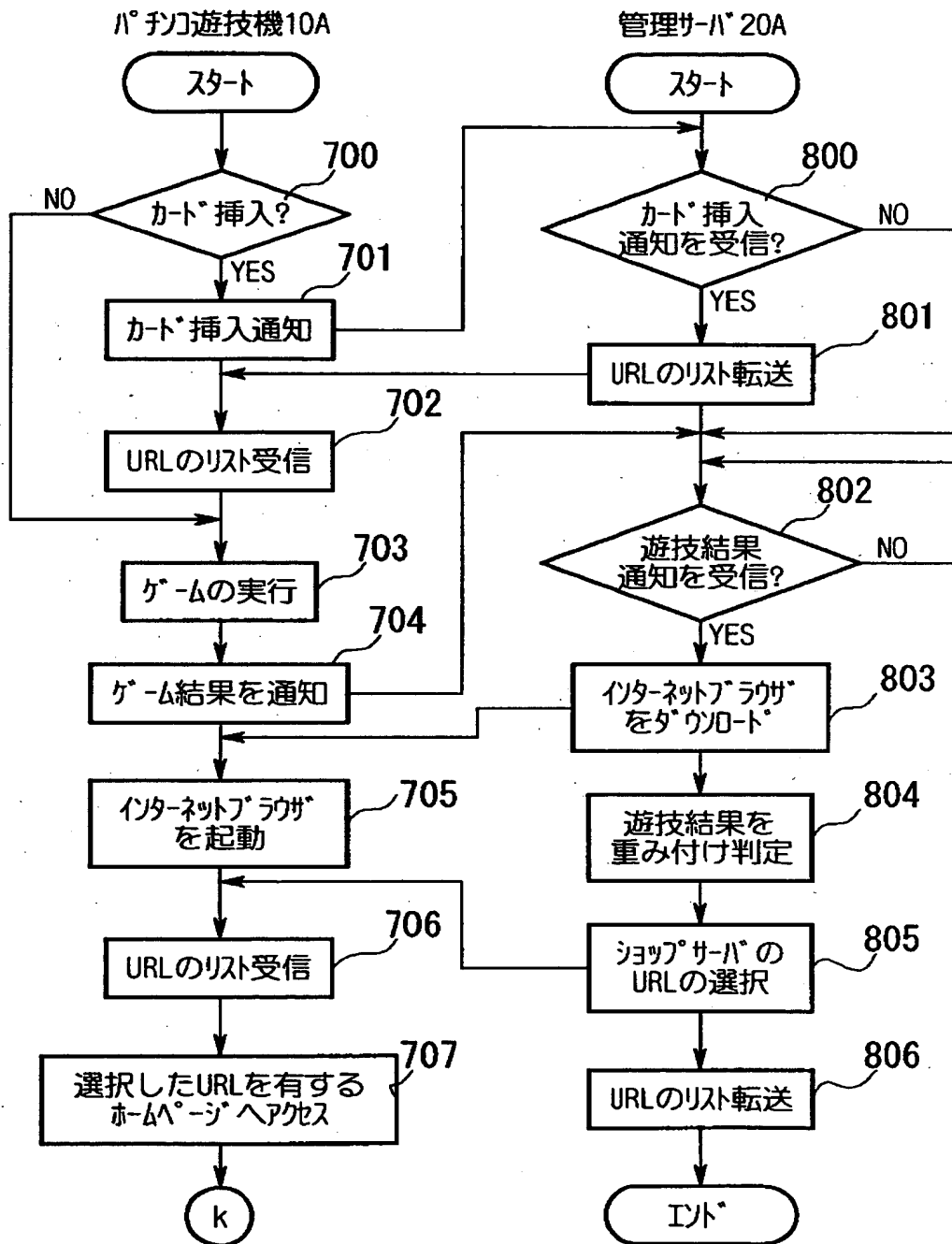
【図 8】



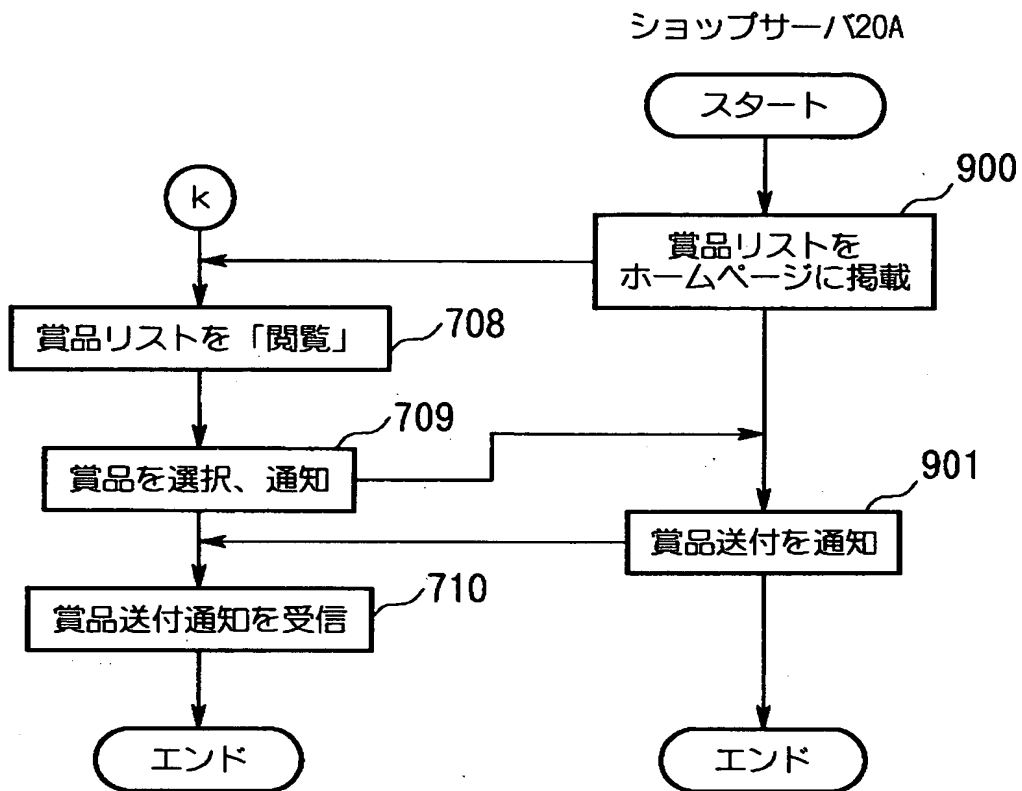
【図 9】



【図10】



【図 1 1】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 景品（特典）の種類が豊富で、景品の交換処理が効率的であり、かつ遊技意欲を盛り上げることを可能にすること。

【解決手段】 遊技機 1 0 はゲームの実行に伴うゲーム成績を管理サーバ 2 0 に通知し、管理サーバ 2 0 は遊技機 1 0 のゲーム成績に応じてアクセス可能なショップサーバ 3 0 の URL を遊技機 1 0 に通知すると共に、遊技者が、遊技機 1 0 から前記 URL にアクセスし、該 URL のホームページ内に掲載されている商品、サービス等のいずれかを選択することによりショップサーバ 3 0 より賞品としての、商品、サービス等の提供を受けることができるようにした。

【選択図】 図 1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000004075]

1. 変更年月日	1990年 8月22日
[変更理由]	新規登録
住 所	静岡県浜松市中沢町10番1号
氏 名	ヤマハ株式会社